

**PROFIL SURFSOFT INDONESIA
PROFESSIONAL DEVELOPMENT CENTRE
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



Disusun oleh :

DUDY HERIYANTO
NPM. 0834010190

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2012**

KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah* *rabbi alamin* terucap ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan Kekuatan-Nya sehingga dengan segala keterbatasan waktu, tenaga, pikiran dan keberuntungan yang dimiliki penyusun, akhirnya penyusun dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Profil Interaktif Surfsoft Indonesia Professoanl Development Centre Berbasis Multimedia**” tepat waktu.

Skripsi dengan beban 4 SKS ini disusun guna diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, UPN “VETERAN” Jawa Timur.

Melalui Skripsi ini penyusun merasa mendapatkan kesempatan emas untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang diperoleh selama di bangku perkuliahan, terutama berkenaan tentang penerapan teknologi perangkat bergerak. Namun, penyusun menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penyusun sangat mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Surabaya, 6 Februari 2012

(Penulis)

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini saya persembahkan sebagai perwujudan rasa syukur atas terselesaikannya Laporan Skripsi. Ucapan terima kasih ini saya tujukan kepada :

1. Allah SWT., karena berkat Rahmat dan berkahNya kami dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Teguh Soedarto, MP selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Sutiyono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah dengan sabar membimbing dengan segala kerendahan hati dan selalu memberikan kemudahan dan kesempatan bagi saya untuk berkreasi.
5. Bapak Firza Prima Aditiawan, S.Kom., Selaku PIA Tugas Akhir Teknik Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. I Gede Susrama Mas Diyasa, ST. M.T. selaku dosen pembimbing utama pada Proyek Skripsi ini di UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah banyak memberikan petunjuk, masukan, bimbingan, dorongan serta kritik yang bermanfaat sejak awal hingga terselesainya Skripsi ini.
7. Bapak M. Syahrul Munir, S.Kom selaku dosen pembimbing Pendamping (Pembimbing II) yang telah memberikan banyak ide, petunjuk, masukan, bimbingan, dorongan serta bantuan yang sangat berarti dan bermanfaat bagi tugas akhir ini.

8. Keluarga tercinta, terutama Bapak Ibu tersayang, terima kasih atas semua doa, dukungan serta harapan-harapanya pada saat penulis menyelesaikan Skripsi dan laporan ini. Yang penulis minta hanya doa restunya, sehingga penulis bisa membuat sesuatu yang lebih baik dari laporan ini.
9. Kakakku Wenny Setyorini, Eko Nuryatno, Atik Widyanti dan Dodi Rahmat M. yang memberi dukungan meskipun berada di Jakarta, Terima kasih atas dukungan dan do'anya. Semoga Keluarga di Jakarta diberikan rejeki dan keselamatan selalu.
10. Terimakasih buat teman seperjuangan sekaligus partner yang baik, Herman Kuriniawan dan Anjas Purnomo, yang telah berjuang bersama sampai akhir tanpa kenal waktu. Serta teman-temanku Eva Yulia, Andre Istifarianto, Min Umami, Eka Adi Saputra, Haqiqi Agus D.F, Arrosyida "eca" dan Exsha di Malang yang telah memberi semangat.
11. Kawan-kawan yang telah membantu dalam penyelesaian Laporan Skripsi ini. Yang telah memberikan dorongan dan doa, yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima Kasih yang tak terhingga untuk kalian semua. Semoga Allah SWT yang membalas semua kebaikan dan bantuan tersebut.

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Sejarah Singkat SPDC	6
2.1.1 Profil Lembaga Pendidikan SPDC	6
2.1.2 Visi dan Misi SPDC	7
2.1.3 Struktur Organisasi SPDC Surabaya	9
2.2. Komputer sebagai Alat Bantu Pembelajaran	10
2.2.1. Keistimewaan Pemakaian Komputer Dalam Proses Pembelajaran.	11
2.2.2. Bentuk Penerapan Aplikasi CAI.....	12
2.3. Multimedia	15

2.4. Adobe Flash	16
2.4.1 Area Kerja Adobe Flash CS5	18
2.4.2 Animasi Dalam Flash	23
2.4.3 Action Script	24
2.4.4 Code Snippets.....	28
2.5. Struktur Navigasi	29
2.6. Adobe Photoshop	32
2.7. Adobe Illustrator.....	36
2.8. Adobe Dreamweaver	39
2.8.1 XML	39
2.9 <i>Microsoft Visio</i>	40
2.9.1 Sistem Diagram Alir	41
2.10 Interaksi Manusia dan Komputer	44
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	48
3.1 Analisa Sistem	48
3.2 Kebutuhan Sistem	48
3.2.1 Perangkat Keras	49
3.2.2 Perangkat Lunak.....	49
3.3 Alur Aplikasi.....	50
3.3.1 Menu <i>Home</i>	52
3.3.2 Menu Visi Misi	52
3.3.3 Menu Program	53
3.3.4 Menu Mitra	55
3.3.5 Menu <i>Gallery</i>	55
3.3.6 Menu <i>Contact</i>	56
3.4 Perancangan Antar Muka	57
3.4.1 Button.....	58
3.4.2 Sound	59
 BAB IV IMPLEMENTASI	60
4.1 Spesifikasi Sistem	60

4.1.1 Perangkat Keras (Hardware) yang digunakan	60
4.1.2 Perangkat Lunak (Software) yang digunakan	60
4.2 Implementasi Desain Antarmuka	61
4.2.1 <i>Home</i>	62
4.2.2 Visi Misi.....	64
4.2.3 Program.....	65
4.2.4 Mitra.....	67
4.2.5 <i>Gallery</i>	67
4.2.6 <i>Contact</i>	69
 BAB V Uji Coba Sistem dan Analisa Sistem	 70
5.1. Skenario Uji Coba	70
5.2. Pelaksanaan Uji Coba	70
5.2.1 Uji Coba Menampilkan program	71
5.2.2 Uji Coba Menampilkan <i>Gallery</i>	76
 BAB VI PENUTUP	 79
6.1. Kesimpulan	79
6.2. Saran	79
 DAFTAR PUSTAKA	 80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Struktur Organisasi SPDC Surabaya	9
Gambar 2.2.	Area Kerja <i>Adobe Flash</i>	18
Gambar 2.3.	<i>Toolbox Flash</i>	20
Gambar 2.4.	Struktur Navigasi Linier	29
Gambar 2.5.	Struktur Navigasi Non-Linier	30
Gambar 2.6.	Struktur Navigasi Hirarki	31
Gambar 2.7.	Area Kerja <i>Photoshop</i>	33
Gambar 2.8.	Area Kerja <i>Adobe Illustrator</i>	37
Gambar 3.1.	<i>Flowchart</i> Profil Interaktif	51
Gambar 3.2.	<i>Flowchart</i> Menu <i>Home</i>	52
Gambar 3.3.	<i>Flowchart</i> Menu Visi Misi	53
Gambar 3.4.	<i>Flowchart</i> Menu Program	54
Gambar 3.5.	<i>Flowchart</i> Menu Mitra	55
Gambar 3.6.	<i>Flowchart</i> Menu <i>Gallery</i>	56
Gambar 3.7.	<i>Flowchart</i> Menu <i>Contact</i>	57
Gambar 3.8.	Menu Utama	58
Gambar 4.1.	Halaman <i>Home</i> Profil Interaktif SPDC	63
Gambar 4.2.	Halaman Visi Misi SPDC	64
Gambar 4.3.	Halaman Program SPDC	65
Gambar 4.4.	Halaman Program setelah di- <i>scroll</i>	66
Gambar 4.5.	Detail Program Pilihan	66
Gambar 4.6.	Halaman Mitra	67
Gambar 4.7.	Halaman <i>Gallery</i>	68
Gambar 4.8.	Detail <i>Gallery</i>	68
Gambar 4.9.	Halaman <i>Contact</i>	69
Gambar 5.1.	Halaman Program	71
Gambar 5.2.	Submenu SPDC Program	72
Gambar 5.3.	Detail <i>School of Informatics Programming</i>	72
Gambar 5.4.	Detail <i>School of Network & Security</i>	73

Gambar 5.5. Detail <i>School of Multimedia & Graphic Design</i>	74
Gambar 5.6. Detail <i>School of Broadcasting (TV & Radio)</i>	75
Gambar 5.7. Menu <i>Gallery</i>	76
Gambar 5.8. Detail <i>Gallery</i>	77
Gambar 5.9. Foto <i>Gallery</i>	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Button yang digunakan	59
--	----

JUDUL	: PROFIL SURFsoft INDONESIA PROFESSIONAL DEVELOPMENT CENTRE BERBASIS MULTIMEDIA
DOSEN PEMBIMBING I	: I GEDE SUSRAMA MAS D, ST. M.T.
DOSEN PEMBIMBING II	: M. SYAHRUL MUNIR, S.Kom.
PENYUSUN	: DUDY HERIYANTO

ABSTRAK

Pada sektor pendidikan, kehadiran teknologi informasi menjadi titik terpenting yang harus dikembangkan. Karena pada saat ini, kebutuhan informasi dan penggunaan komputer sangat canggih serta terus menerus berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi informasi. Surfsoft Indonesia Profesional Development Centre (SPDC) adalah Lembaga Profesional Development Centre (Pusat Pengembangan Profesional) yang bergerak pada bidang pendidikan Teknologi Informasi, Bahasa, Bisnis dan Manajemen. Dimana dunia pendidikan saat ini sangat penting bagi manusia untuk mencapai cita-citanya.

Didalam permasalahan yang ada pada SPDC. Pihak lembaga ingin mempublikasikan SPDC kepada masyarakat luas tentang visi-misi, keunggulan dan program yang ditawarkan dalam lembaga SPDC. Penulis mengambil sebuah gambaran dari sebuah aplikasi website profil Lembaga. Dimana dalam aplikasi website tersebut, memberikan informasi tentang profil Lembaga. Sehingga sistem ini akan membantu mengembangkan informasi yang dipublikasi untuk masyarakat luas tentang Lembaga Pendidikan SPDC dan juga membantu memberikan kemudahan kepada user (pihak lembaga dan pengunjung) untuk dapat meng-akses situs lembaga dan mengetahui segala informasi yang ada pada SPDC.

Sehubungan dengan adanya tugas akhir ini penulis mencoba memberikan pandangan dan solusi dengan mencoba membuat multimedia yang dinamis yang mana penulis membuat profil tersebut dengan menggunakan teknologi flash yang terintegrasi dengan AS3(Action Script 3).

Profil Lembaga pendidikan SPDC memberikan informasi mengenai profil SPDC, Latar belakang SPDC, visi-misi, program yang ditawarkan, biaya, fasilitas, struktur keorganisasian, dan galeri. Sehingga dengan adanya profil ini pengunjung dapat memperoleh informasi apabila berminat masuk lembaga pendidikan SPDC ini.

Katakunci: *profil, flash, multimedia*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia *marketing* (pemasaran) ada yang kita kenal dengan istilah *marketing mix* (bauran pemasaran) yaitu seperangkat alat pemasaran taktis produk, harga, tempat dan promosi yang berada dalam kendali manajer pemasaran perusahaan dan perusahaan memadukannya untuk mendapatkan respon yang diinginkan oleh target pasar. *Marketing mix* ini terdiri dari 4P, antara lain : *Product* (Produk), *Price* (Harga), *Place* (Tempat) dan *Promotion* (Promosi). Untuk mencapai tujuan perusahaan ke empat elemen ini harus ada dan saling berkesinambungan.

Promosi merupakan salah satu ujung tombak pengenalan suatu produk maupun perusahaan kepada umum. Promosi dapat mencitrakan dan memposisikan suatu produk atau perusahaan di mata khalayak umum (*positioning*) dengan tujuan akhir mendapatkan konsumen dan keuntungan tentunya, maka jangan heran biaya promosi bisa cukup besar pada saat pengenalan (promosi) suatu produk perusahaan.

Di Era Teknologi informasi saat ini Multimedia Interaktif merupakan salah satu sarana promosi yang sedang berkembang dan banyak dipakai oleh perusahaan-perusahaan besar, karena melihat dari efektivitas dan efisien hasil yang diperoleh dari sarana promosi ini.

Untuk itu penulis mencoba membuat aplikasi multimedia interaksi tentang lembaga *Surfsoft Indonesia Profesional Development Centre* dengan program

pendukung *Adobe Flash CS*, agar mempermudah dalam memberikan informasi lembaga kepada masyarakat luas dan para pelajar khususnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah, yaitu :
Bagaimana merancang dan membuat aplikasi *web* berbasis multimedia yang bisa membantu pengelola, pengunjung atau calon pendaftar baru untuk memperoleh info tentang lembaga SPDC (*Surfsoft Indonesia Profesional Development Centre*) Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya topik perancangan animasi dalam membuat aplikasi ini, maka dalam penyusunan dan penulisan proposal tugas akhir ini diberikan batasan terhadap masalah yang di bahas. Secara garis besar diantaranya adalah :

1. Perancangan *Graphical User Interface* (GUI) untuk *user* di lakukan dengan menggunakan Adobe Flash CS5 yang akan diterapkan pada komputer.
2. Menggunakan Animasi yang disediakan pada Adobe Flash CS 5
3. Aplikasi ini dibuat untuk media promosi lembaga SPDC(*Surfsoft Indonesia Profesional Development Centre*) Surabaya, yang meliputi profil SPDC, visi dan misi, program pelatihan, galeri kegiatan, dan kerja sama kemitraan SPDC.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Mempermudah pengelola dalam menyampaikan program – program yang ada pada Lembaga..
2. Mempermudah pengunjung atau calon pendaftar kursus yang baru dalam mendapatkan informasi dari lembaga tersebut.
3. Mengaplikasikan media agar memudahkan masyarakat atau siswa pada khususnya untuk memperoleh informasi lembaga dengan tampilan yang menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Memberikan visualisasi berupa gambar, foto maupun video dari suatu produk
2. Khalayak umum mendapatkan penjelasan lebih rinci dibandingkan dengan penggunaan media poster, brosur maupun pamflet

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penyusunan tugas akhir diatur dan disusun dalam enam bab, dan tiap bab menjelaskan isi dari laporan tersebut. Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan permasalahan dan solusi yang di dapat yang di jelaskan pada sub bab yaitu latar belakang, perumusan masalah,

batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan pembuatan tugas akhir ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini serta konsep – konsep dari *adobe flash*.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tata cara metode perancangan sistem yang digunakan untuk mengolah sumber data yang dibutuhkan sistem antara lain: *Flowchart*

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini menjelaskan implementasi dari program yang telah dibuat meliputi lingkungan implementasi, implementasi proses dan implementasi antarmuka.

BAB V UJI COBA DAN EVALUASI

Pada bab ini menjelaskan tentang pelaksanaan uji coba dan evaluasi dari pelaksanaan uji coba dari program yang dibuat. Uji coba dapat dilakukan pada akhir dari tahap-tahap analisa sistem, desain sistem dan tahap penerapan sistem atau implementasi. Sasaran dari ujicoba program adalah untuk menemukan kesalahn-

kesalahan dari program yang mungkin terjadi sehingga dapat diperbaiki.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis untuk pengembangan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literature yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.